INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

IKT povezala osnovnošolce in starejše

ICT Connected Pupils and Elderly Population

Miroslava Minić
OŠ Dobje, Slovenija
mira.minic@osdobje.si

Povzetek

Po vsej Sloveniji poznamo projekt Simbioza, katerega poslanstvo je, s pomočjo medgeneracijskega sodelovanja poskrbeti za dvig računalniške pismenosti starejših. Računalniške delavnice smo organizirali tudi na Osnovni šoli Dobje. Projekt je bil tako dobro sprejet, da izobraževanje starejših še naprej poteka v okviru projekta Popestrimo šolo s prostovoljno pomočjo učencev naše šole. V prispevku je predstavljeno, kako smo na naši šoli projekt Simbioza nadgradili. Dobil je nove razsežnosti ter s pomočjo IKT medgeneracijsko povezal učence, upokojence in učitelje. Postal je izziv za upokojence, ki radi raziskujejo in jim ni dovolj, da bi se predali »enoličnemu vsakdanu«, učence, ki so radi »za računalnikom«, in tudi izziv za učitelja, da s pomočjo učinkovitega komuniciranja in sodelovanja več generacij uči skupaj, išče ustrezna gradiva, jih oblikuje in tako ustvarja nova znanja, ob katerih osmisli rabo IKT.

Ključne besede: medgeneracijsko sodelovanje, dvig računalniške pismenosti

Abstract

Project Simbioza, whose mission is to provide an intergenerational cooperation and raise the computer literacy of older people, is known throughout Slovenia. The computer workshops are also organized in our elementary school Dobje. The project was so well received that the education of older people with the voluntary help of our pupils is continuing as a project Popestrimo šolo. This article presents how the Simbioza project was upgraded in our school. Even more, the project got the new dimensions and with the help of the ICT connected students , pensioners and teachers intergenerationally. It has become a challenge for seniors, who like to explore and don't want to leave themselves to monotony of everyday life, students who like computers and also the challenge for the teachers, who through communication and cooperation teach different generations together. A teacher also has a chance to look for appropriate material, transforms it and in that way creates a

new knowledge, something that previously did not exist and at the same time gives meaning to ICT.

Keywords: Intergenerational Participation, Raising the Computer Literacy

1 Uvod

V Sloveniji je populacija starejših zelo velika in se še povečuje. E-učenje je eno od področij, v katerega morajo biti vključeni vsi segmenti družbe, tudi starejši. Starejši lahko skupaj z mladimi razsvetlijo različne vidike učenja (SURS, 2009). Po podatkih SURS-a kar 90 odstotkov prebivalcev, starejših od 65 let, še nikoli ni uporabilo računalnika oziroma interneta, kar je precej nad povprečjem EU (www.simbioza.eu). Starejšim smo poskusili omogočiti pozitivno izkušnjo z računalnikom, vzbuditi in okrepiti njihovo samozavest, jih motivirati za nadaljnje učenje, uporabo računalnika in interneta.

Tudi učenci so bili zelo motivirani za učenje in pomoč pri poučevanju računalništva starejših.

Začelo se je kot partija šaha med starejšimi in mladim, v kateri se vzajemno učimo strpnosti in potrpežljivosti, razvijamo pravila igre, vse pa povezuje uporaba IKT.

Na našem podeželju starejša populacija meni, da sodobno tehnologijo potrebuje zelo malo. Pri tem jih ovira strah pred visokimi cenami in zahtevnostjo nove tehnologije. Čutijo bojazen, da bi lahko nekaj spremenili, pokvarili ali uničili, ter misel, da ni časa za odvečno sedenje ob računalniku. Z druge strani se kdaj počutijo odrinjene na rob družbe (ne morejo več od doma, do mestne knjižnice, ker ne vozijo več, neradi druge prosijo za uslugo ipd.).

Mladi večji del dneva preživijo na šoli, preostali čas pa z družino, ga namenijo razvedrilu ali različnim dejavnostim. Na oblikovanje njihovega vsakdanjika pa v veliki meri vpliva sodobna tehnologija IKT. Pogosto se radi usedejo pred računalnik ter tako porabijo ure in ure svojega prostega časa.

Za učence danes velja: »Podatka ne iščemo več po knjižnici, pač pa ga 'poguglamo'« (Gerčar, 2013). Lahko pogledamo avtobusni vozni red, ceno vozovnice, s pomočjo interneta lahko podaljšamo rok izposojene knjige v knjižnici, celo poiščemo kakšno e-izdajo priljubljene knjige idr.

Seveda ima družina odločilno vlogo pri oblikovanju posameznikove osebnosti in medijske vzgoje. Šola postaja tudi pomemben gradbenik v t. i. medijski oz. informacijsko-komunikacijski pismenosti.

Učence smo vprašali, kako se lotiti računalniškega opismenjevanja naših krajanov. Kako jih dodatno motivirati in zakaj je dobro za starejšo osebo, da se spozna z računalništvom? Zaključili smo, da bo pomembno pokazati starejšim, da s spoznavanjem računalnika lahko izboljšajo kakovost življenja in tako se izboljša občutek njihove pripadnosti družbi.

Odločili smo se, da mladi in starejši pri omenjenem projektu zamenjajo vloge in tako starejši začnejo »guglati«, mladi pa jim na tej poti pomagajo.

Učenci so se potrudili, da so starejši s pomočjo računalnika razširili osebne kroge (med znanci, družino idr.). Babica je navezala stik s svojo sestrično, ki že leta živi v tujini. Vnuk je dedku predstavil svojo najljubšo spletno stran. Starejša gospa, ki rada kuha, se je naučila vpisati na največji slovenski kulinarični portal. Išče in piše recepte ter z veseljem sodeluje pri kulinaričnih forumih. Z obvladovanjem računalnika si je nedvomno izboljšala kakovost življenja.

2 Začetek delavnic

V sklopu vseslovenskega projekta Simbioza smo se tudi na naši šoli odzvali in med 15. in 19. oktobrom 2012 izvedli pet delavnic, kjer so učenci pod mentorstvom svojih učiteljic pomagali svoje dedke in babice naučiti osnov računalništva.
Delavnice sva izvajali dve učiteljici, ravnateljica in učenci, ki so se prostovoljno prijavili za pomoč starejšim. Učence sem predhodno seznanila s projektom in skupaj smo preučili načrtovane module poteka delavnic. Nekaj ur smo posvečali pregledovanju gradiv in modulov, ponujenih na spletni strani www.simbioza.eu. Moduli so bili naslednji: Pri prvem srečanju smo udeležence seznanili z računalnikom in z njegovo uporabo. Govorili smo o urejanju datotek, uporabi računalniških enot in se seznanili z urejevalnikom besedil. Pri drugem modulu smo spoznavali, kako postanemo udeleženci svetovnega spleta in kako na internetu poiščemo podatke. Tretji modul je bil namenjen spoznavanju delovanja elektronske pošte. V četrtem modulu smo predstavili družabno omrežje Facebook. Peti modul je bil posvečen uporabi mobilnega telefona in dodatnih orodij, ki jih današnji mobilni telefoni ponujajo. Veliko število učencev je izrazilo željo, da pomagajo poučevati starejše pri dvigu računalniške pismenosti. Zato smo izvedli še nekaj pripravljalnih ur oziroma ur usposabljanja učencev prostovoljcev, na katerih smo preučili vsebino posameznega modula. Ko so se dvourne delavnice začele izvajati, smo ugotovili, da udeleženci izražajo željo in interes za spoznavanje računalnika.

3 Odločitev za nadaljevanje projekta

Dobje je mlada, manjša občina na obrobju Kozjanskega, ki je odmaknjena od glavnih magistralnih cest. Sodelovanje in informacijsko opismenjevanje na vseh nivojih, od šolarjev do starejših občanov, se je z več vidikov izkazalo kot zelo uspešno.
Učenci so z veseljem prihajali na »priprave« (za lažje posredovanje znanja) in tudi na delavnice. Udeleženci in njihova predstavnica so ugotovili, da je še veliko vsebin, ki bi jih lahko izvedeli na računalniškem tečaju in da si želijo še več sodelovanja. Odločili smo se, da nadaljujemo (slika 1).

Slika 1: Nadaljevanje delavnic

Potrebovali smo več časa za posamične vsebine. Začetek projekta smo morali nadaljevati iz več razlogov, ki so predstavljeni v nadaljevanju.

Starejši so s pomočjo petih modulov spoznali osnovne funkcije računalnika, se naučili iskanja informacij na internetu in uporabe drugih brezplačnih komunikacijskih orodij, predvsem elektronske pošte (www.simbioza.eu). Veliko časa smo izgubili za odpiranje elektronskih naslovov, pravilno navigacijo z miško, uporabo znakov na tipkovnici, prijavo na družabno omrežje Facebook.
Pri nadaljevanju projekta smo imeli srečanja enkrat tedensko, ob petkih popoldne. Z učenci prostovoljci smo pripravljali konkretne primere (npr. naredili videovodič o načinu shranjevanja dokumentov na disk, poiskali povezavo na računalniške igrice za krepitev motorike ob uporabi miške ali tipkovnice (Arnesove računalniške interaktivne vaje), pripravili posamične vaje za spoznavanje urejevalnika besedil ter jih namestili na posamične računalnike ipd.).
Znanja smo poglobili z obravnavanjem urejevalnika besedil, dodajanjem priponk, stiskanjem datotek, raziskovanjem družabnih omrežij (Facebook) in z možnostmi uporabe mobilnih ter pametnih telefonov. Na željo udeležencev smo spoznali brezplačno internetno telefonsko omrežje Skype (učenci prostovoljci so predstavili tudi klepetalnico Hangout (storitev Google+)). Njuno delovanje smo preizkusili s tečajem v šoli in tudi s povezavo na daljavo oz. od doma. Starejši so se preizkusili v uporabi šolskih tabličnih računalnikov (fotografiranje, meni, shranjevanje vsebin). Ogledali smo si spletno stran Safe.si in se pogovarjali o področju etike in varnosti na spletu. Skupaj smo se preizkusili v igricah, ki krepijo motoriko uporabe miške in tipkovnice. Iskali smo zanimive spletne vsebine. S fotoaparata na računalnik smo prenašali fotografije in jih obdelovali v računalniškem programu (nazadnje Photofilter, v nadaljevanju smo obljubili še spoznavanje programa Gimp in Picaso). Slike smo skrčili in pošiljali.

4 Podobnosti in razlike v dojemanju računalniške tehnologije

Upokojenci so povedali, da jim delo z računalnikom ne dela več težav. Vsako jutro se pozdravijo in »zastonj poklepetajo«. V kolikor zamujajo k srečanju ali nimajo možnosti priti, to sporočajo po elektronski pošti ali Skypu. Torej uporabljajo elektronsko pošto, na svetovnem spletu spremljajo novice, predvsem pa poiščejo kakšne recepte. Spoznali so družabno omrežje Facebook. Če imajo težave, mi vprašanja pošljejo po Skypu. Zaključili so, da po zaslugi računalniškega znanja lažje komunicirajo med sabo in so bolj enakopravni člani svojih družin. Opogumili smo jih, da bomo v nadaljevanju gradiva delavnic (posnetke, ankete, videovodiče, navodila, naloge ipd.) začeli nalagati v Moodle, spletno učilnico, da jim bodo bolj dostopna in pregledno urejena. Presenečeni smo bili, ker so bili pripravljeni sodelovati (slika 2, slika 3).

Slika 2: Utrinki

POVEDALI SO

Slika 3: Kaj smo povedali za šolske novice?

Starejši ljudje so še naprej skeptični do internetnih nakupov, vendar jih veseli, da poiščejo kakšno glasbo, izdelajo vabilo ali napišejo voščilnico ter se s svojimi vnuki pogovarjajo tudi o tej temi.

Učenci so svoj prispevek k tej dejavnosti opravili presenetljivo dobro. Zainteresirani učenci se menjujejo in se za tedenske delavnice vpišejo v preglednico na oglasni deski. Potem sledi dogovor z učiteljico in nekaj ur priprav. Ugotovila sem, da so naše priprave postale pravi mali zakladi oz. krožek računalništva, kjer obravnavamo manj in bolj zahtevne vsebine (naloge iz urejanja besedil, snemanje videovodiča, izdelava spletne ankete, obdelava videa, iskanje zanimivih spletnih vsebin in gradiv, luščenje in vrednotenje istih). Upokojenci že imajo svoje »priljubljene« učence, ki jim nesebično pomagajo. Učenci želijo pomagati, ker jim to, da starejše lahko naučijo nekaj novega, daje občutek, da so koristni. Posamezne učence, ki se prijavljajo k delavnicam, povprašam, kaj jih zanima v zvezi z računalništvom. Skupaj pogledamo, kje so posamezniki dobri in kaj jih zanima ter kako lahko prispevajo k projektu.

Potem se lotimo dela. Na ta način smo dosegli, da se vsi počutimo koristne (eni so dobri v fotografiranju, drugi pomagajo pri tipkanju in premikanju miške, tretji pripravijo računalniški prostor ali izdelajo kakšno darilo za udeležence, četrti pa so uspešni pri izdelavi samih gradiv itd.). Učenci in upokojenci se skupaj tako učimo računalniškega opismenjevanja.
Na šoli poučujem računalništvo v okviru projekta Popestrimo šolo. Težava računalništva, kot izbirnega predmeta, je tema marsikaterega foruma učiteljev računalništva. Sprašujemo se, kaj narediti, da bo boljše? Računalništvo je tudi zahtevno. Učenci morajo vložiti kar precej truda za lepo oceno. In tukaj nastane težava. Če jih vse učimo programiranja in računalništva, bodo ocene slabše (ne bodo same petice, kar od izbirnih predmetov pričakujejo). Otroci pa so zelo veseli dela v računalniški učilnici, vendar se pogosto dogaja, da jih delo z računalnikom potegne v napačno smer. Računalnik doživljajo kot igračo. Na vprašanje, kakšne so tvoje aktivnosti na internetu, dobimo odgovore: igrice, videoposnetki, poslušanje in kopiranje glasbe, socialna omrežja. Današnji otroci so popolna računalniška generacija. Bolj demokratična vzgoja daje otrokom v družini večji vpliv kot včasih. Tega se zavedajo tudi oglaševalci in osebe, ki lahko prežijo na mladostnike, saj otroci spodbujajo starše k nakupu in v primeru zavrnitve nakupa, stopajo v konflikt z odraslimi (Foranzarič, 2011). Kadar so za računalnikom, učenci vzporedno počnejo še marsikaj (poslušajo glasbo, pogovarjajo se, gledajo TV ipd.) Tako se tudi ustvarja okolje, ki goduje večji nevarnosti in, po mojem mnenju, poneumljenosti otrok. Otroci si želijo delati z računalnikom in se počutijo računalniško pismeni, če znajo uporabljati PowerPoint, če znajo povečati velikost črk, podčrtati vsebino idr. Kadar še kakšnemu »manj veščemu« upokojencu pomagajo okrog prosojnic, se počutijo, kot »računalniški geniji«.
Z našimi »računalniškimi krožki« smo dosegli, da smo na čudežen način dobili večjo motiviranost učencev pri delu za računalnikom.
Oblikovanje besedil sodi k pouku slovenščine (če že), risanje s Paintom k likovnemu pouku (če že) in preglednice v matematiko (če že, vendar najbrž ne) (Demšar, 2012).
Torej smo dobili učence, ki radi pomagajo in so pridni prostovoljci, ki učijo ostarele, kako poslati elektronsko pošto s priponko in znajo uporabljati Word. To so učenci, ki so se sposobni naučiti in učijo ostarele računalniškega opismenjevanja. Dobili smo tudi nekaj učencev, s katerimi smo se s svinčnikom in listom papirja začeli učiti programiranja in se z dvema od njih prvič udeležili tekmovanja iz računalništva in informatike ACM. S temi učenci smo se začeli poglabljati v računalniško razmišljanje.
Vsi otroci so pri ponujanju pomoči veseli. »Juhu, jaz bom poskrbel za darila za upokojence in urejenost računalniške učilnice. Zamenjal bom obvestila na steni.«
Upokojenci pa so veseli, ko so spoznali, da tudi v Wordu lahko dodajajo in odstranjujejo orodne vrstice in gumbe. Tudi oni lahko po malem programirajo in urejajo mape in računalniško okolje prilagajajo svojemu računalniku in potrebam.
Z drugo skupino učencev smo začeli s pripravami gradiv za delavnice, inštalacijo gradiv na posamezne računalnike in omenjeno delo nas je pripeljalo do globljih vprašanj (protokoli, preverjanje, kateri računalniki so v delovni skupini, v omrežju poiščemo skupni računalnik in povemo, katere mape so v skupni rabi, preverjamo odzivnost nekega računalnika, recimo strežnik spletnega iskalnika Najdi.si, potem se pa pogovarjamo o rešitvah nalog Bober, ki na zabaven način predstavijo različne računalniške koncepte). Z uporabo svinčnika in papirja povemo, kakšno ozadje v računalniškem svetu imajo omenjene naloge.
Delavnice za upokojence so mi torej omogočile, da s pomočjo prostovoljnega dela učencev dobim skupino prostovoljcev, ki se vsak po svojih močeh ukvarjajo z učenjem računalništva in računalniškega opismenjevanja obenem. Na šoli smo popularizirali pouk samega računalništva, ker se učenci počutijo bolj koristni ter so jih delavnice naučile občutka odgovornosti in obveznosti. Zahvaljujoč projektu POŠ in prostovoljnim delavnicam za

upokojence smo dobili več kot eno uro tedensko, posvečeno pouku računalništva, kar je v današnjem času nujno potrebno, da bi se pouk računalništva glede na važnost področja in potrebe sodobne družbe normaliziral.

5 Zaključek

Udeleženci so z nadaljevanjem projekta v obliki enkrat tedenskega srečanja zelo zadovoljni, še posebej zato, ker se odvija v domačem kraju in so pri delavnicah prisotni njihovi vnuki, sosedje in sokrajani. S Skypom so se povezali s sorodniki v tujini in pobegnili osamljenosti. Učitelji smo ponosni na povezavo lokalne skupnosti in šole. Obiskali so nas iz lokalnega časopisa in naredili kratek intervju z nami. Še kup predlogov pa nas čaka pri naslednjih srečanjih, ki se bodo uresničevala, dokler bo obstajala zanje vzajemna potreba. Želimo si poglobiti in osvežiti načine iskanja informacij na spletu (npr. spremljanje bančnega računa, nakupovanje idr.). Upamo, da ne bo težko prepričati še več babic, da na spletu si ogledajo najljubše fotografije ali celo naučijo izdelati lastni album fotografij, računalniško predstavitev ipd. Naš namen je, da v prihodnosti ponudimo starejšim tudi pomoč pri nakupu lastnega računalnika, pri osvežitvi že pridobljenega znanja, da ponudimo individualno pomoč tudi obiskom na dom ter raziskujemo svet računalništva strpno, zares in postopoma.

Literatura

Statistični urad republike Slovenije (20. 11. 2009). Izobraževanje v Sloveniji (2007–2008). Pridobljeno 31. 1. 2013 s http://www.stat.si/doc/statinf/09-SI-271-0901.pdf .

Spletna stran: www.simbioza.eu (31. 1. 2013).

Spletna stran: http://www2.arnes.si/~osljjk6/rac_opismenjevanje/r_opismenjevanje.htm (31. 1. 2013).

Gerčar, J. (2013). iGeneracija. Časnik Šolski razgledi. Pridobljeno 30. 1. 2013 s http://www.solski-razgledi.com/clanek.asp?id=3644.

Dremšar, J. (2012). Proč z računalniki v računalniških učilnicah! Delo. Pridobljeno 30. 1. 2013 s http://www.delo.si/zgodbe/sobotnapriloga/proc-z-racunalniki-v-racunalniskih-ucilnicah.html .

Foranzarič, M. (2011). Slovenski otroci in splet. Časopis NE-ODVISEN.SI. Pridobljeno 25. 1. 2013 s https://www.ip-rs.si/fileadmin/user_upload/Pdf/novice/Ne-odvisen_Casopis.pdf .